***Ora de curs***

***(20.02.2014)***

**Îndrumător: Sudent:**

**Prof . Carmen Negrea Bălăşin Maria Cristina**

**Pîrvulescu Iulia Elena**

**Istoricul Versiunilor**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versiune** | **Descriere** | **Autor** |
| 15.02.2014 | 1 | Am ales teampleate-ul , obiectele statice şi mobile . Am finalizat prima scena . | Pîrvulescu Iulia Elena |
|  | 2 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Cuprins**

**Istoricul versiunilor …………………………………………………………………………….. 2**

**Cuprins ………….... ……………………………………………………………………………..3**

**Despre Alice 3.1 ……………………………………………………………………………………4**

**Ora de curs (introducere) ……………………………………………………………………6**

**Scenariul ………………………………………………………………………………………………7**

**Bibliografie …………………………………………………………………........................11**

**Despre Alice 3**

"Alice este un mediu inovator de programare 3D, mediu care permite realizarea unei animaţii pentru a spune o poveste, jucând un joc interactiv, sau un videoclip .Alice oferă instrumente și materiale de predare și învățare a elementelor de programare pentru elevii de toate nivelurile.  
 Alice este un instrument de predare disponibil ***gratuit*,**conceput pentru a fi primul contact al elevului cu programarea orientată pe obiect. Acesta permite elevilor să învețe conceptele de programare fundamentale prin crearea de filme animate și jocuri video simple. În Alice, obiecte 3-D (de exemplu: oameni, animale, și vehicule) vor popula o lume virtuală și elevii pot să creeze un program pentru a anima obiectele inserate în scenă."

Mediul de programare inovatoare învață pe elevi să program cu software-ul de Alice și Java ca ei să se distreze crearea de animații 3D , povești și jocuri video .

Alice 3 include caractere , propuneri anatomice și alte active de artă de la Sims ™ - unul dintre cele mai bune jocuri video de vânzare de PC-uri din toate timpurile . Activele Sims ™ , care au fost donate la Universitatea de Electronic Arts , Inc , transforma personajele mai rudimentare și animații de Alice 2.0 în conținut sofisticat pe care fiecare jucător joc poate recunoaște .  
  
 Alice este un sistem open source obiect-orientat a dezvoltat în ultimul deceniu și oferit gratuit pentru educatori și studenți de la Universitatea Carnegie Mellon . Software-ul a fost dezvoltat pentru prima dată de la Universitatea din Virginia, apoi Carnegie Mellon (din 1997), de către un grup de cercetare condus de regretatul Randy Pausch. Acesta dispune de o interfata drag- and-drop , care permite elevilor de a crea medii 3D și le popula cu o mare varietate de obiecte ușor de program și de caractere.  
  
 Aproximativ 15 la suta din colegii și universități națiunii utiliza Alice pentru a preda programare . Experții cred că abordarea sa revolutionara ar putea revigora educație informatică în Statele Unite , de la nivel de gimnaziu prin facultate .  
  
 Educatorii vor folosi versiunea beta de Alice 3 din ianuarie pana in mai . Ei vor raporta probleme de software pentru membrii echipei Alice pentru a le ajuta să se pregătească sistemul de eliberare public.

Alice a fost dezvoltat pentru a aborda trei probleme de bază în programele educaționale :   
  
    Cele mai multe limbaje de programare sunt concepute pentru a fi folosite pentru " codul de producție " și , astfel, să introducă complexitate suplimentar . Alice este conceput exclusiv pentru a preda teoria programare fără semantica complexe de limbi de producție , cum ar fi C + + . Utilizatorii pot plasa obiecte din galeria lui Alice în lumea virtuală pe care le-au imaginat , și apoi se pot programa prin glisare și fixare placi care reprezintă structuri logice . În plus , utilizatorul poate manipula camera lui Alice și de iluminare pentru a face îmbunătățiri suplimentare . Alice poate fi utilizat pentru interfețe 3D .  
    Alice este unită cu IDE sale . Nu există nici o sintaxa să-și amintească . Cu toate acestea , el susține programarea complet bazat pe obiecte , modelul condus eveniment de programare .  
    Alice este conceput pentru a face apel la subpopulații specifice nu expuse în mod normal la programe de calculator , cum ar fi elevii de vârstă școlară de mijloc , prin încurajarea storytelling , spre deosebire de cele mai multe alte limbaje de programare , care sunt concepute pentru calcul . Alice este , de asemenea, folosit la mai multe colegii și universități , în Introducere la cursuri de programare .  
  
În studiile controlate de la Ithaca College și Universitatea Saint Joseph uita la elevii cu nici o experiență de programare prealabilă a lua primul lor curs de informatică , clasa medie a crescut de la C la B , și de retenție a crescut de la 47 % la 88 % .

**Ora de curs**

**(Introducere)**

Proiectul se poate rezuma in cele trei cuvinte din care este format titlul. Acesta prezintă o ora de curs obisnuită ce se desfasoară fără evenimente neprevăzute .

**Scenariul :**

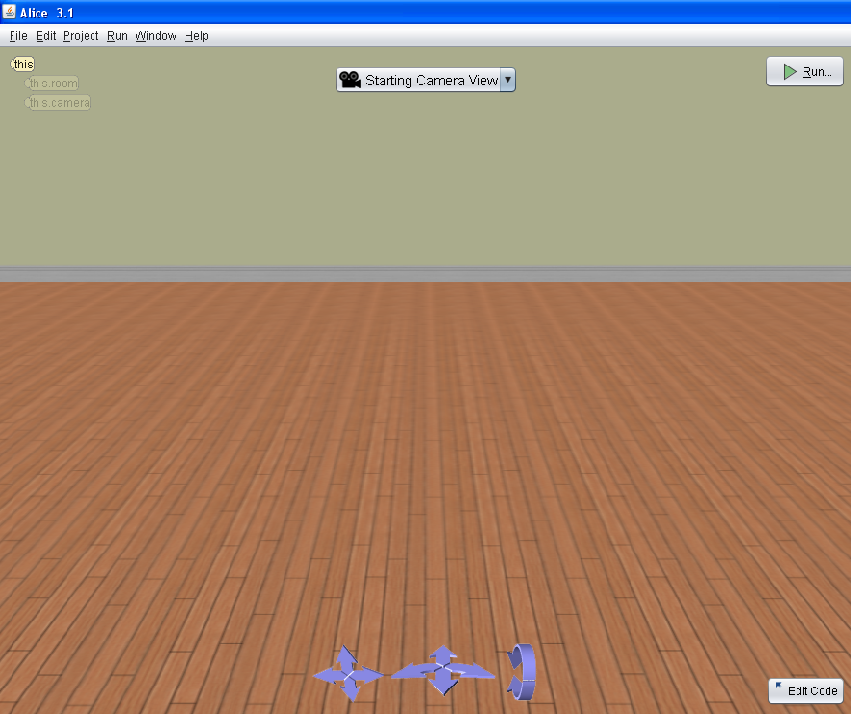
**Scena 1:** Profesoara intră in clasă. După ce salută , elevii se asează**.**

****

**Scena 2 :**

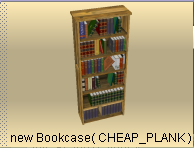
**Scena 3 :**

**Templeate :** Room



**Obiecte statice :**

* **Mobilă :**

****

****

* **Plantă :**

****

* **Tablou :**



* **Tablă :**

**Obiecte mobile :** Bipped classes

* New Adult

****

* new Teen



**Bibliografie :**

[**http://limbajul-c.wikispaces.com/ALICE3**](http://limbajul-c.wikispaces.com/ALICE3)

[**http://www.alice.org/index.php?page=what\_is\_alice/what\_is\_alice**](http://www.alice.org/index.php?page=what_is_alice/what_is_alice)

[**http://en.wikipedia.org/wiki/Alice\_%28software%29**](http://en.wikipedia.org/wiki/Alice_%28software%29)

[**https://www.cmu.edu/homepage/computing/2009/winter/alice-3-software.shtml**](https://www.cmu.edu/homepage/computing/2009/winter/alice-3-software.shtml)